



PAL

MEDAL OF
HONOR
UNDERGROUND



PlayStation®
PLATINUM

Precaución

- Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse.
- Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa.
- Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®.
- Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba.
- Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos.
- Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave.
- No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad.
- No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

- Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola.
- No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco.
- Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla.
- Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

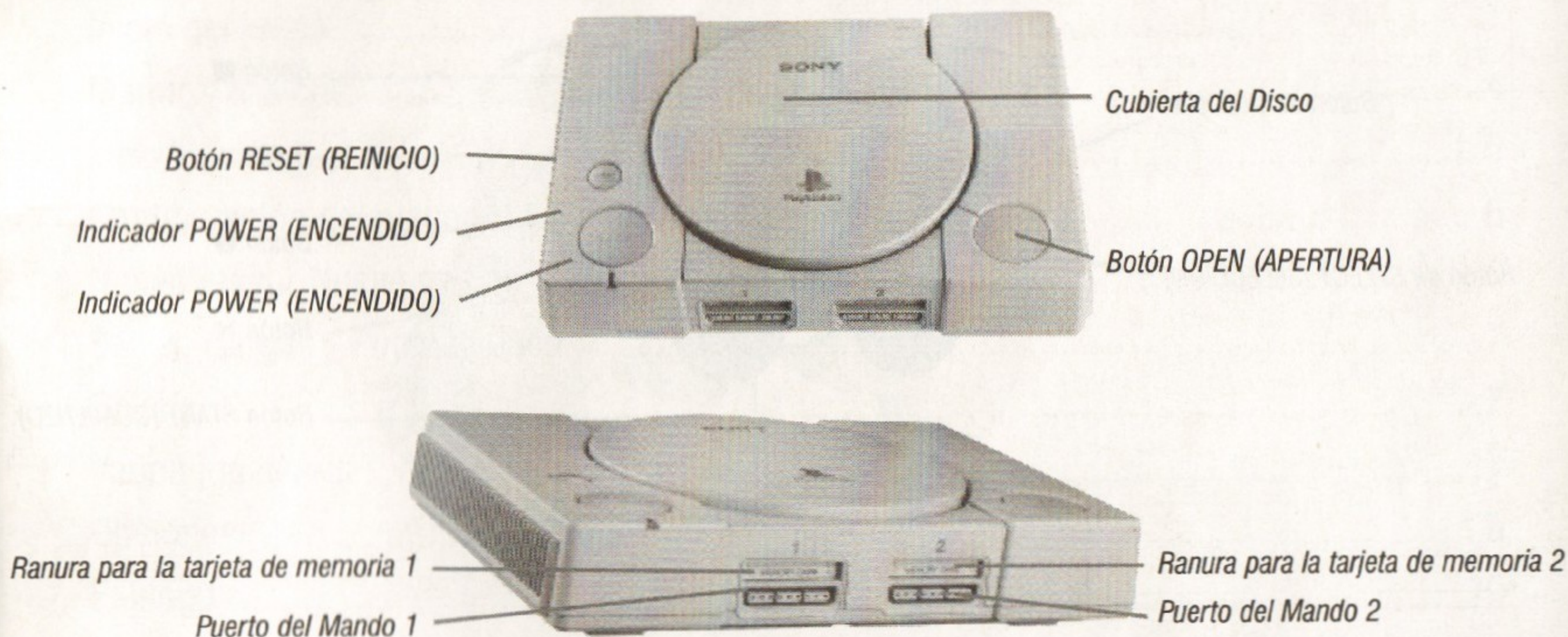
PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

**En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente
(Customer Service No.)**

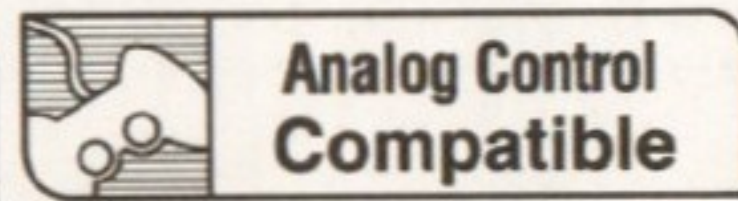
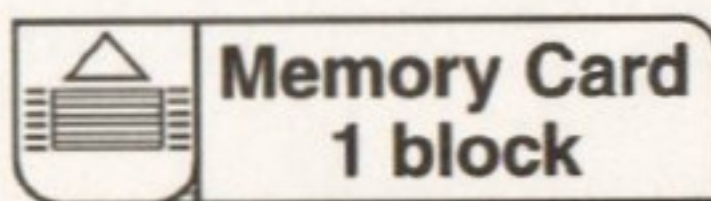
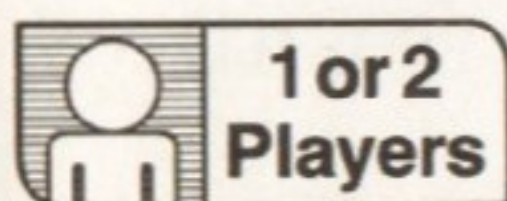
Software ©2000 Electronic Arts. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohíbe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por EA. Desarrollado por EA Games.

INICIO DEL JUEGO



Este documento contiene la información que necesitas para instalar y jugar con *Medal of Honor Underground*.

1. Instala tu consola de juego PlayStation según las instrucciones de este Manual.
Asegúrate de que la consola está apagada antes de introducir o retirar un disco.
2. Introduce el disco de *Medal of Honor Underground* y cierra la tapa.
3. Introduce los mandos del juego y ENCIENDE la consola.
4. Si sigues las pantallas de presentación, llegarás al Menú principal. Para más información, consulta "*Configuración del juego*" en la sección Lugar seguro de la página 5.



MANDO ANALÓGICO (DUALSHOCK)



CONTENIDOS

Inicio del juego	1
Mandos básicos	4
Introducción	5
Configuración del juego: El Lugar seguro	6
Nuevo juego/ Nueva misión	6
Salvar, Cargar y Puntuaciones	7
Galería	7
Varios jugadores	7
Opciones	8
El juego	10
La pantalla Pausa	10
Brújula	11
Elementos	12
Nivel de la misión	13
Recompensas y Medallas	14
Nuevos elementos de Medal of Honor Underground	15
Medalla de Honor	16
Guardar/Cargar juegos	17
Créditos	19
Garantía limitada	22

RELACIÓN DE MANDOS BÁSICOS

MANDOS DEL MENÚ

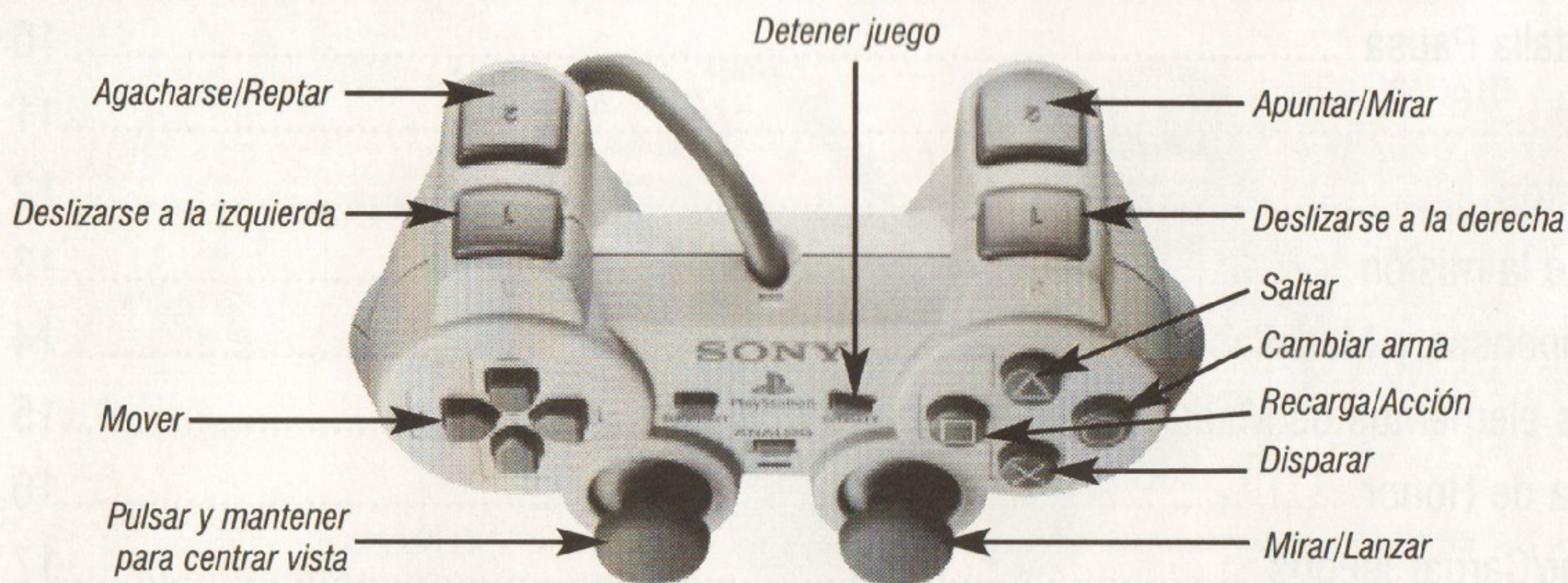
Cómo elegir una opción:

1. Utiliza el botón de Dirección **IZQUIERDA/DERECHA** y así te podrás mover por las distintas opciones.
2. Pulsa el botón **×** para seleccionar un submenú o cambiar la opción en la que te encuentras.
3. Si en cualquier submenú presionas el botón **▲**, podrás volver a la pantalla anterior.

Nota: en el Manual, las opciones predeterminadas aparecen en **negrita**.

MANDOS DEL JUEGO

Estos son los comandos básicos del **Configuración de mandos 2**. Hay otras cuatro configuraciones disponibles (consulta con la sección *Mandos* de la página 8).



Nota: Si tienes conectado un Mando analógico (DUALSHOCK), por defecto el interruptor del modo ANALÓGICO estará en modo ANALÓGICO (LED:ROJO) a medida que se carga cada nivel.

INTRODUCCIÓN

En *Medal of Honor* el trabajo de Manon en la Resistencia francesa resultó vital para vuestra causa. Estamos en 1942 y Medal of Honor Underground vuelve a Europa para contarte su historia. El país de Manon ha sido invadido y la ayuda no llegará hasta dentro de cuatro largos años. ¿Qué puede hacer una chica? Lleva a Manon desde sus comienzos en la Resistencia, hasta su reclutamiento por la OSS para frustrar la Ocupación alemana. Con nuevas armas lucharás contra los tanques, los semioruga, las motos y los asesinos de la Gestapo por multitud de localizaciones de Europa y África de la Segunda guerra mundial. Te verás envuelto en misiones arriesgadas para burlar y vencer al enemigo: desde las empedradas calles de París, las estrechas callejuelas de Casablanca; pasando por un monasterio italiano condenado por la fatalidad, hasta el Castillo medieval de Himmler en Alemania. Armas, cautela y un gatillo certero: necesitarás todos los recursos para llegar a ser un veterano del OSS y volver a casa y participar en la liberación de tu país.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO: EL SAFE HOUSE (LUGAR SEGURO)

Antes de partir a tu primera misión, tómate unos instantes para familiarizarte con el Lugar seguro y, después, elige una configuración de juego. El lugar seguro te sirve como menú principal. Desde aquí puedes comenzar una nueva misión, aprender más del juego, cargar, salvar una partida, o seleccionar nuevas opciones.

Nueva partida: si ya has empezado una nueva partida, esta opción hace referencia a Siguiendo misión

Salvar, Cargar y Puntuaciones: inicia una nueva partida, carga una guardada o te permite ver las puntuaciones de las misiones completadas. (Busca la sección Salvar, Cargar y Puntuaciones de la página 7)

Multijugador: juega contra un amigo (consulta la sección Multijugador de la página 7)



Opciones: ajusta las opciones del juego, por ejemplo, el sonido o las configuraciones de los mandos (busca la sección Opciones en la página 8)

Galería: consulta las imágenes del archivo y la información anterior sobre la partida (Ve a la sección Galería, de la página 7)

NEW GAME/NEXT MISSION (NUEVA PARTIDA)/(NUEVA MISIÓN)

Inicia una nueva partida o una nueva misión en el juego actual. Si ya se ha cargado una partida, debe iniciar una Nueva Partida en la pantalla Save, Load and Records (Salvar, Cargar y Puntuaciones).

SAVE, LOAD AND RECORDS (SALVAR, CARGAR Y PUNTUACIONES)

Aquí puedes revisar tus resultados, salvar y cargar registros o comenzar un nuevo juego.

MISSION LOG (REGISTRO DE LA MISIÓN): muestra una lista de las misiones completadas, disponibles para volver a jugar.

NEW GAME (NUEVA PARTIDA): inicia un nuevo juego.

PERSONAL RECORDS (PUNTUACIONES PERSONALES): muestra un registro de tus resultados y de las recompensas que te has ganado.

LOAD GAME (CARGAR PARTIDA): carga un juego anteriormente guardado (ve a la sección *Guardar/Salvar partidas* de la página 17).

SAVE GAME (GUARDAR PARTIDA): guarda el juego actual (busca la sección *Guardar/Cargar partidas* de la página 17).

GALLERY (GALERÍA)

Abres cada Galería de la misión después de que hayas finalizado con éxito la misión anterior. Los mejores agentes de la OSS son los mejor informados. Entra en la Gallery (Galería) para visionar imágenes de la Segunda guerra mundial, destacando los acontecimientos representados en cada misión de *Medal of Honor Underground*, así como unas diapositivas de cómo se hizo el juego. También puedes ver los Créditos y las personas que hay detrás de *Medal of Honor Underground*.

MULTIPLAYER (MULTIJUGADOR)

En *Medal of Honor Underground* puedes enfrentarte a otro jugador con variedad de armas.

Nota: asegúrate de que tienes los dos mandos conectados a la consola antes de seleccionar el modo Multijugador.

START GAME (INICIAR JUEGO): te sumerge en un enfrentamiento apasionante.

GAME TYPE (TIPO DE JUEGO): elige la localización del juego, las armas y el tipo de juego.

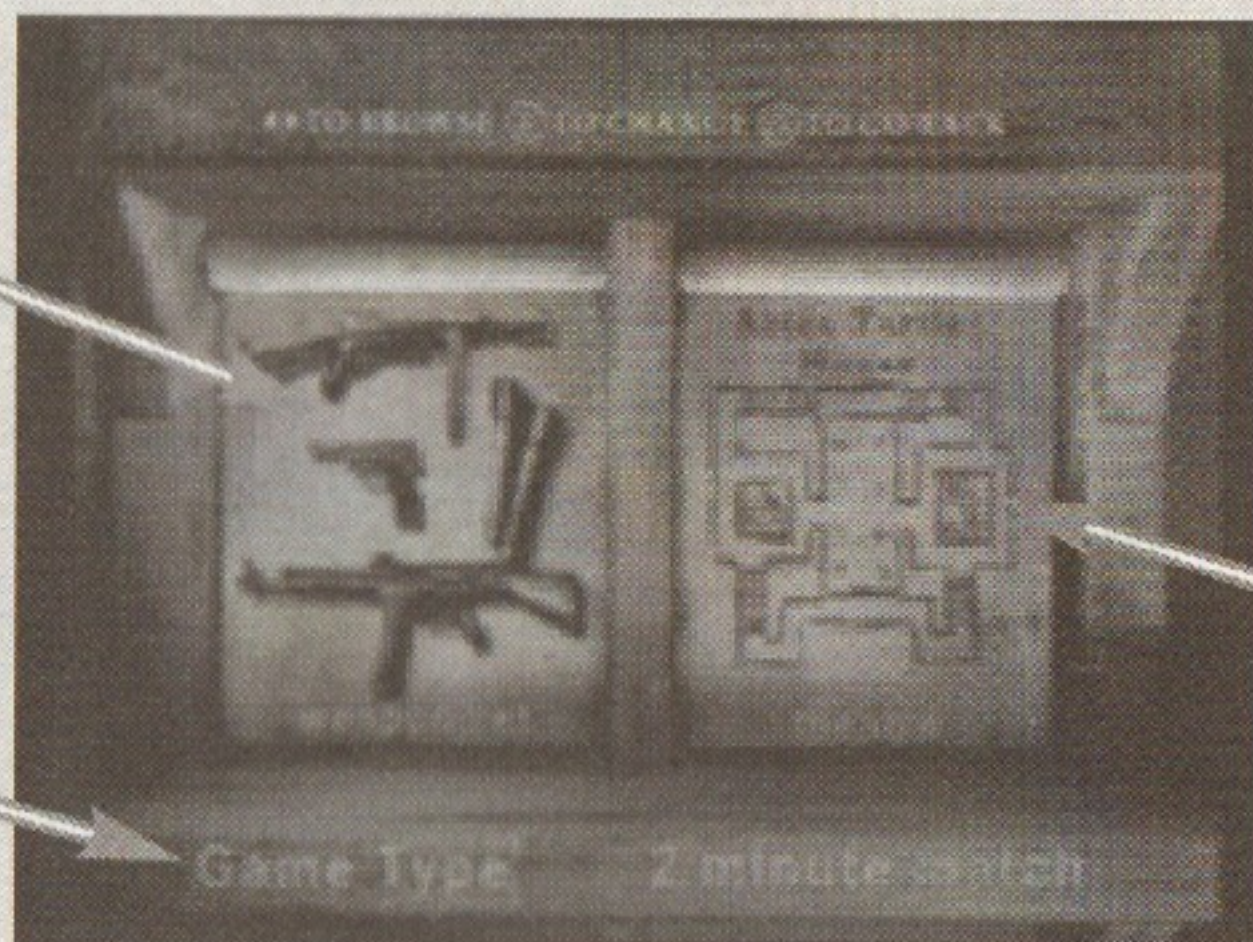
UNIFORM (UNIFORME): los jugadores 1 y 2 eligen sus uniformes de entre los disponibles.

Puedes ganar más uniformes a medida que avanzas en los juegos de un solo jugador.

Todos los uniformes equivalen en cuanto a habilidades y a armamento.

Seleccionar las armas (consulta la sección Arsenal de la página 13)

Seleccionar tipo de juego: elige entre un TIMED MATCH (COMBATE CRONOMETRADO) de 2, 5, 10 ó 21 minutos; un combate de tiempo ilimitado, o un combate al FIRST TO X WINS (PRIMERO A X VICTORIAS), donde X es igual a 3, 10 ó 21 victorias



Seleccionar la localización: elige el lugar en donde se desarrollará la batalla. Podrás moverte por laberínticas ciudades, castillos abandonados, fortalezas en las montañas y mucho más.

Nota: hay un total de seis localizaciones, cuatro de ellas están disponibles desde el principio; las otras dos tendrás que ganártelas. (busca la sección *Códigos secretos*, de la página 10.)

OPTIONS (OPCIONES)

Puedes adaptar el juego a tu gusto.

DIFFICULTY (DIFICULTAD)

EASY (PRINCIPIANTE) (Predeterminado): inicia cada nivel con toda la salud. Es más sencillo herir a un enemigo.

MEDIUM (INTERMEDIO): inicia cada nivel con, al menos, el 50% de salud.

HARD (EXPERTO): es como la vida real, la salud que tienes pasa de un nivel a otro.

CONTROLLER (MANDO)

PLAYER 1/PLAYER 2 (JUGADOR 1/JUGADOR 2): utiliza el botón de Dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para alternar entre los mandos del Jugador 1 y del Jugador 2. Pulsa **X** para seleccionar el mando que vas a configurar.

CONFIGURE (CONFIGURAR): usa el botón de Dirección para examinar y pulsa el botón **X** para seleccionar de entre una lista de cinco configuraciones del mando.

INVERT Y AXIS (INVERTIR EJE Y): cuando está en la posición **ON (ON)**, invierte tus ejes arriba/abajo.

ZOOM AIM (PUNTO DE MIRA): cuando está en **ON (ON)**, la visión dispone de zoom cuando apuntas con tu arma.

FAST AIM (PUNTO DE MIRA RÁPIDO): cuando está en la posición **ON (ON)**, la retícula de tu punto de mira se mueve más rápido.

CROSS HAIRS (RETÍCULAS): cuando está en la posición **ON (ON)**, las retículas del punto de mira son visibles en la pantalla.

VIBRATION (VIBRACIÓN): cuando está en la posición **ON (ON)**, tu mando vibra cuando te han alcanzado o cuando disparas un arma de gran potencia.

Nota: la vibración solamente funciona con Mandos Analógicos (DUAL SHOCK).

AUDIO (SONIDO)

SOUND EFFECTS (EFECTOS DE SONIDO): pulsa el botón **X** para configurar el volumen de los efectos de sonido del juego.

BACKGROUND (FONDO): presiona el botón **X** si deseas configurar el volumen de los efectos de fondo del juego.

STEREO/MONO (ESTÉREO/MONO): pulsa el botón **X** para cambiar el sonido entre **STEREO** o **MONO**.

MUSIC ON/MUSIC OFF (MÚSICA ON/ OFF): presiona el botón **X** para elegir si quieres activar **ON (ON)** o desactivar **OFF (OFF)** la música en el juego.

CÓMO FUNCIONAN LAS PASSWORDS (CONTRASEÑAS)

Consulta los medios de comunicación para estar al tanto de las nuevas contraseñas. Tecléalas en el Transmisor de código morse y así podrás descifrar nuevas claves secretas. Si el código introducido es correcto, el transmisor mostrará una luz verde. A partir de ese momento, puedes ir a la pantalla Secret Codes (Códigos secretos) y activar el código que acabas de descifrar. Para llegar a la pantalla contraseña, selecciona OPTIONS (OPCIONES) en el Menú principal ("Lugar seguro") y, a continuación, elige X PASSWORD (CONTRASEÑA).

CÓMO FUNCIONAN LOS SECRET CODES (CÓDIGOS SECRETOS)

Si deseas descifrar un Secret Code (Código secreto) deberás terminar una misión con muy buenas puntuaciones en cada nivel. Una vez que el código ha sido descifrado, búscalo en los códigos secretos y úsalo. Algunos códigos secretos sólo afectarán a niveles que ya has completado con éxito. Para llegar a la pantalla códigos secretos, selecciona OPTIONS (OPCIONES) del Menú principal y, a continuación, SECRET CODES (CÓDIGOS SECRETOS).

EL JUEGO

Con los mandos básicos estás bien equipado para enfrentarte al enemigo. No obstante, es necesario saber algo más que apuntar y disparar si quieres sobrevivir a las misiones.

LA PANTALLA PAUSA

Puedes detener el juego en cualquier momento si pulsas el botón **INICIO**. En la pantalla Pausa aparecen los objetivos de tu nivel actual. Un cuadro rojo próximo a un objetivo indica que lo has completado. Asimismo, la pantalla muestra el número de enemigos neutralizados en dicho nivel.

QUIT (RETURN TO THE SAFE HOUSE)/CONTINUE
SALIR (VOLVER AL LUGAR SEGURO)/(CONTINUAR)

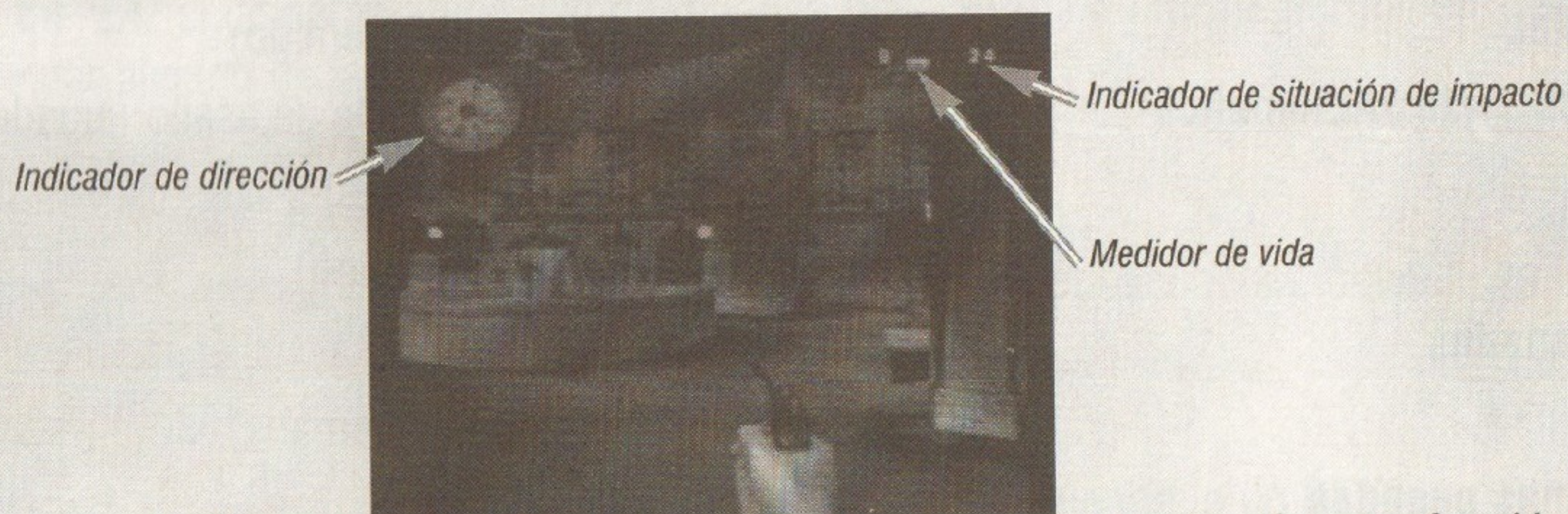
Desde la pantalla Pausa puedes abandonar tu juego actual y volver al Lugar seguro, o continuar con jugando con dicho juego.

- Si deseas salir, con el Botón de dirección **IZQUIERDA/DERECHA** selecciona QUIT (Salir) y, a continuación, pulsa el botón **X** para efectuar la selección. En la pantalla siguiente, utiliza el botón de Dirección **IZQUIERDA/DERECHA** para destacar Yes (Sí) y después presiona el botón **X** para realizar tu selección.
- Si deseas continuar con tu juego actual, pulsa el botón de Dirección **IZQUIERDA/DERECHA** y selecciona **CONTINUE (CONTINUAR)**; después, presiona el botón **X**.

BRÚJULA

Además de orientarte para navegar por los niveles, la brújula realiza otras dos funciones.

Una de las funciones de tu brújula es la de Indicador de situación de impacto. Cuando te alcanza una bala enemiga, se enciende un cuadrante de la brújula que muestra la dirección de



procedencia. Balas de diferentes direcciones encenderán varios cuadrantes. La otra función de la brújula es la de medidor de salud. Si el medidor aparece en verde, tu salud está intacta; cuando está rojo, tu salud está deteriorada y si está vacío indica que has perdido la vida.

ELEMENTOS

Busca estos elementos para ayudarte a finalizar tus misiones.

- Recoge los elementos andando sobre ellos.

MUNICIÓN

En *Medal of Honor Underground*, la munición se divide en varias categorías. Pistol (Pistola), Rifle (Rifle), Sub-Machine Gun/Automatic (Metralleta/Automática), Grenade (Granada), Bazooka (Bazoca) y Shotgun (Escopeta).

ARMAS

Pistolas y revólveres

Colt 1911A1

HiStandard Silenced Pistol (HighStandar con silenciador)

German Walther P38 (jugador y enemigo)

Big Joe Crossbow

Rifles

Gewehr 43 (S) (jugador y enemigo)

Metralletas/Automática

Sturmgewehr 44 (StG 44) Rifle de asalto (jugador y enemigo)

Sten SMG (jugador y enemigo)

MP40 SMG (jugador y enemigo)

Granadas

Coctel molotov

Stielhandgranate (granada alemana)

Armas pesadas

Escopeta

Panzerfaust

SALUD

Cuando te alcanza una bala pierdes salud (consulta la sección *Brújula* de la página 11). Para recuperar salud busca los siguientes elementos:

Medicinal Canteen (Centro médico)	Repone el 10% del total de tu salud
First Aid Kit (Botiquín de primeros auxilios)	Repone el 25% del total de tu salud
Field Surgeon Pack (Equipo quirúrgico de campaña)	Repone el 50% de tu salud

ALARMAS

Algunos de los edificios en los que te infiltras disponen de sistemas de alarma. Si un enemigo se percata de tu presencia, hace saltar una alarma para avisar a los demás. Puedes desactivar el sistema o incluso activarlo para que el enemigo sepa donde le esperas.

- Activa o desactiva todas las alarmas andando sobre ellas y pulsando el botón de acción.

Consejo de EA: si disparas a una alarma, puedes desactivarla de forma permanente. Procura estar alejado de las alarmas, ya que explotan.

NIVEL DE LA MISIÓN

Al final de cada nivel, recibes los resultados de tu rendimiento. A continuación, puedes ver los distintos niveles de resultados de la misión y cómo llegar a ellos:

Average (Media)	Terminar el nivel
Good (Buena)	Terminar el nivel y eliminar, al menos, a un 95% de enemigos
Excellent (Excelente)	Terminar el nivel, eliminar por lo menos a un 95% de enemigos y acabar con un mínimo del 75% de salud

RECOMPENSAS Y MEDALLAS

Si en la campaña tu rendimiento es lo suficientemente bueno como para desmantelar la maquinaria de guerra Nazi y contribuir a la finalización de la Segunda guerra mundial, puedes hacerte merecedor de la Legion of Honor (Legión de honor).

RECUERDOS

Si completas una misión con una puntuación Excellent (Excelente) en dos de tres o, en tres de cuatro niveles, consigues Condecoraciones y recuerdos. A lo largo del juego, puedes ganar ocho Recompensas.

LAS OCHO RECOMPENSAS DE LA MISIÓN:

Jacques' Locket	(Medallón de Jacques)	La Médaille de la Campagne d' Italie	(Medalla de la Campaña de Italia)
Foreign Legion's Badge	(Insignia de la Legión extranjera)	Piece of Destroyed V1	(Pieza de un V1 destruido)
Photograph of Knossos	(Fotografía de Knossos)	La Croix de Guerre	(La Cruz de Guerra)

Tendrás que descubrir por ti mismo las otras dos recompensas.

Consejo de EA: una vez hayas completado un nivel, puedes volver a jugar en él (consulta la sección *Salvar, Cargar y puntuaciones* de la página 13) y mejorar la puntuación.

MEDALLAS DE FIN DE JUEGO

Al final del juego obtienes una medalla basada en tu rendimiento a lo largo de todas las misiones. Si eres lo bastante bueno como para recibir la Legion of Honor (Legión de honor), obtienes una película especial y un código secreto.

La medalla de la Francia liberada

La Cruz de la liberación

Si terminas todos los niveles con una puntuación Excellent (Excelente), recibirás una bonificación secreta.

NUEVOS ELEMENTOS DE MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

MODO COLABORADOR

Los colaboradores te ayudan en determinadas misiones. Es importante que algunos permanezcan vivos hasta que realicen una operación especial que te ayudará a completar tu misión. Presta atención al entorno y muévete con cautela para que no te pierdas pistas sobre quiénes pueden ser importantes para el éxito de tu misión.

VEHÍCULOS QUE SE DESPLAZAN

Cuando veas un vehículo moviéndose, préstale atención porque suele pertenecer al enemigo. Ocurre con los tanques, semiorugas, sidecars, etc. Pero, a veces, saltarás a un vehículo para utilizar su armamento o su fuerza y completar tu misión.

MODO DISFRAZ CON CÁMARA

Si tu pase no convence al enemigo y empieza a tener sospechas, hazles una foto con tu cámara. A veces, la educación y los halagos funcionan cuando la documentación falsa no lo hace. Para utilizar tu cámara, pulsa y mantén el botón APUNTAR/MIRAR con el fin de encuadrar la foto; después presiona el botón FUEGO para hacer la foto. Cuando no apuntes con la cámara, presiona el botón FUEGO y así mostrarás tus credenciales.

MEDALLA DE HONOR

La Medalla de Honor del Congreso es el reconocimiento más importante que los EE.UU. otorgan a los miembros de sus Fuerzas Armadas. La entrega el Presidente en nombre del Congreso y se confiere a aquellos que "han destacado por su valor y audacia al arriesgar su vida, más allá del deber, en un conflicto contra un enemigo armado". Es una de las condecoraciones más antiguas de los Estados Unidos; la Medalla de Honor fue creada en la guerra de Secesión, durante el gobierno de Abraham Lincoln. La primera medalla se otorgó en 1863 al soldado Jacob Parrot quien, junto con un reducido grupo de soldados de la Unión, atravesaron las líneas enemigas para destruir parte de las vías de un tren. En los albores del siglo XXI, cuando millones de personas han servido a su país, sólo se han entregado 3.433 medallas.

LA SOCIEDAD DE LA MEDALLA DE HONOR DEL CONGRESO

En 1946, se formó la sociedad de la Medalla de Honor del Congreso para mantener y salvaguardar la integridad de la Medalla de Honor y para ayudar a los receptores de la condecoración. El 12 de abril de 1957, el 85º Congreso aprobó la incorporación de la Sociedad de la Medalla de Honor en la Sociedad de la Medalla de Honor del Congreso (CMOHS). Este hecho fue ratificado por el presidente Eisenhower el 5 de agosto de 1958.

No hay "ganadores de la Medalla de Honor", sólo receptores. El CMOHS enseña a los jóvenes que la Medalla de Honor trata del potencial que hay dentro de cada uno de nosotros para hacer algo extraordinario en situaciones adversas; habla de gente corriente que hace cosas que otros condideran extraordinarias. La Medalla es un reconocimiento a aquellas personas que han servido y no han recibido recompensa alguna, a pesar de sus méritos. La sociedad anima a cada americano a que se conduzca de un modo para que nosotros, como nación, seamos merecedores de los sacrificios de aquellos que no volvieron del campo de batalla.

DreamWorks Interactive y Electronic Arts tiene el honor de colaborar con la CMOHS en la educación y en dar a conocer la tarea que realizan en la Sociedad. Si quieres saber más de la sociedad y los receptores, visita la página www.cmoHS.org

LEGIÓN DE HONOR

La Legión de Honor francesa fue creada en 1802 por Napoleón Bonaparte, cuando ocupaba el cargo de Primer Cónsul, para reconocer los méritos militares y civiles en el servicio a Francia. Actualmente, es la primera orden de ese país y se otorga tanto a franceses como a gente de otras naciones como reconocimiento al valor en una acción militar, o por distinguirse en un servicio civil o militar en tiempo de paz. La legión de Honor tiene tres graduaciones: Caballero, Oficial o Comandante y dos rangos: Gran oficial y Gran Cruz. El presidente de la república es Gran Caballero por derecho, pero es el Primer Ministro (High Chancellor), elegido durante seis años quien administra las actividades de la institución.

La primera ceremonia en la que Napoleón otorgó la Legión de Honor (Légion d'honneur) se celebró en la iglesia de Los Inválidos (Les Invalides) en París, el 15 de julio de 1804. Durante la ceremonia, personalidades civiles recibieron la condecoración de manos del Emperador.

GUARDAR/CARGAR PARTIDAS

Una partida guardada de *Medal of honor Underground* necesita un bloque de la TARJETA DE MEMORIA.

Cómo GUARDAR una partida:

Cuando hayas completado una misión con éxito, el juego te preguntará si deseas guardarla. También puedes guardarla desde el menú principal.

1. En la pantalla Save, Load and Records (Guardar, Cargar y Puntuaciones) (consulta la sección *Salvar, Cargar y Puntuaciones* de página 6) selecciona SAVE GAME (GUARDAR PARTIDA).
2. Introduce tu TARJETA DE MEMORIA y pulsa X.
3. Elige el bloque de la TARJETA DE MEMORIA adecuada y presiona X.
4. Utiliza el botón de Dirección **ARRIBA/ABAJO** para seleccionar la partida que deseas guardar.
5. Presiona el botón X para guardar la partida en la TARJETA DE MEMORIA.

CÓMO CARGAR UNA PARTIDA GUARDADA CON ANTERIORIDAD:

La partida seleccionada se carga y el juego continúa en el inicio de la misión que jugaste por última vez.

1. En la pantalla Guardar, cargar y Puntuaciones, selecciona, CARGAR PARTIDA.
2. Introduce tu TARJETA DE MEMORIA y pulsa X.
3. Elige la ranura de la TARJETA DE MEMORIA adecuada y presiona X.
4. Utiliza el botón de Dirección **ARRIBA/ABAJO** para elegir el juego.
5. Presiona el botón X para seleccionar y cargar el juego.

Nota: no insertes ni extraigas una TARJETA DE MEMORIA cuando estés cargando o guardando archivos.

CRÉDITOS

DREAMWORKS INTERACTIVE PRODUCCIÓN

Creado por: Steven Spielberg

Productor: Scott J. Langteau

Ingeniero jefe Lead Engineer: Ike Macoco

Director artístico: Stephen Ratter

Director de diseño: Lynn Henson

Jefe de animación: Ken Angliongto

Director de sonido: Erik Kraber

Productor asociado: John Garcia-Shelton

Jefe de pruebas: Caleb B. P. M. Sweazy

Equipo de ingeniería: Kevin Sherrill, Jim Schuler

Ingeniero de herramientas: Tom McDevitt

Equipo artístico de 3D: Neal Nellans, David Prout, Jerry Kowalczyk, Dmitri Ellingson

Equipo de diseño: Eric Church, Greg Hillegas, Tony A. Rowe

Diseñador de la cubierta: Thomas Inesi

Artista de texturas y props.: Omaha Perez

Artista concepto: Matt Hall

Responsable de sonido: Jack Grillo

Animador de personajes: Lionel Voillat

Asset Manager: Matt Eslinger

Equipo de pruebas: Jeremy Hall, Stephen Skelton, Steven Lin, Kevin Lewis, Jason Franke, Rene Nones

Equipo complementario de diseño 3D: Brian Horton, Micah Linton

Programación adicional: Ayo Orimoloye

Actores de doblaje (inglés): Charles Fathy, Eric Stone, Christian Aubert, Jurgen Perezki, Christian Oliver, Guido Foehrweisser, Bettina Spiers, Stephen Ratter, con Charles De Vries, Elea Bartling, y W. Morgan Sheppard como el Coronel Hargrove.

MÚSICA

Música compuesta y producida por: Michael Giacchino

Partitura orquestada por: Tim Simonec

Partitura grabada por: Steve Smith, Xtreme Studios

Partitura realizada por: Northwest Sinfonia, Northwest Boy Choir

Conductor del coro: Joe Crnko

Copiador de la música: Gregg Nestor

Contratista y maestro de concierto: Simon James

Canción "Each Night He Comes Home To Me" compuesta por: Michael Giacchino

Letras: Scott J. Langteau

Arreglos de la canción: Alkiviades Steriopoulos

Canción adaptada al alemán e interpretada por: Bettina Spiers

VIDEO

Productor del video: Peter Hirschmann

Películas de la Galería escritas y editadas por: Peter Hirschmann

Sonido de la Galería: Jack Grillo

Informe del estudio de fotos: John Garcia-Shelton

Informe artístico: Stephen Ratter, Thomas Inesi, Matt Hall

Demo de la guía de viajes escrita por: Scott J. Langteau

EDL de la guía de viajes creada por: John Garcia-Shelton

Película del logotipo Moonboy: Lionel Voillat

Editado en: MollyVision

PERSONAL DE ESTUDIO

Director IT: Steve Arnold

Administrador de red: Joe Aguilar

Soporte de IT: Steve Rottman, Ray Robinson

Productor ejecutivo: Rick Giolito

Director general de DWI: Glenn Entis
Director de desarrollo: Steve Herndon
Director técnico: Adrian Jones
Dirección de producción: Amy Nabi
Jefes de administración: Noelani Weaver, David Howe
Quartermaster: Tami Bauling

CONSULTORES DEL PROYECTO

Resistencia francesa & Veteranos del OSS: Hélène Déschamps-Adams, autora de *The Spyglass Chronicles*
Veteranos del OSS: Elizabeth McIntosh, autora de *Sisterhood Of Spies*, Anne Mary Ingraham, Barbara Podoski, Barbara Waller
French Resistance Scholarship: Margaret Collins-Weitz, Humanities Professor - Suffolk University, author of *Sisters in the Resistance*
Material de archivo de la Segunda guerra mundial: Russ Lee, Mark Taylor, Melissa A. N. Keiser of the Smithsonian Institution National Air and Space Museum, Washington, D.C., and John Taylor, Charles DeArman of the National Archives at College Park, MD
Equipo de documentación de armamento: Ralieg Wilson, Julia Rupkalvis of Stunt Grunts, Agua Dulce, CA
Equipo de recreación militar: Darby Kane, Page Gordon of The Texas Military Historical Society, Bellaire, TX
Consejero militar de MOH: Capitán. Dale Dye, USMC (Ret.) de Warriors Inc.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES DEL EQUIPO:

Estudio: Steve Agoston, Bradley Fitzgerald, Brian Schwab, Dennis Taylor, Sunil Thankamushy, Damon Tripodi
DreamWorks SKG: Kristie Macosko, Susan Rey, Elizabeth Nye, Marvin Levy, Andy Spahn, Christi Soper, Rene Gonzalez, and for old time's sake, Jeffrey Katzenberg, David Geffen
Aliados: Scott Allen, Murray Allen, Aimee Calfin, Vanessa

Castro, Adam Cohen, I Braun Degenshein, Marc Farley, Ken Felton, Anthony Giacchino, Tim Gore, William Ingraham, Al Johnson, Michelle Lee, Fred McIntosh, Karyn Monget, Christine Rice, Maria Shore, Melissa Siew, Sid Stembridge, Charlie Stockley, John Waller, Erik Woods, Cyprus Lauhto, Robyn Rodota, y Michele Hall

Agradecimiento especial: Paul Bucha, Michael Lindquist
DEDICATORIA

Medal of Honor Underground está dedicada a los hombres y mujeres cuya fuerza les dio el coraje para resistir a aquello que consideraban injusto.

ELECTRONIC ARTS

Director internacional de desarrollo: Atsuko Matsumoto
Relaciones públicas: Anne Marie Stein, Steve Groll, Jeff Brown
Marketing: Brian Silva, Jill Goldberg
Documentación: Dan Davis, Ede Clarke
Presentación de la Documentación: Corinne Mah
Ilustración del paquete: Matt Hall
Pruebas del producto: Lead Tester-Raul Garchalian; Rob Harrel, Roger Metcalf, Timothy Zohr
CQC (Control de calidad del cliente): Benjamin Smith, Benjamin Crick, Dave Knudson, Micah Pritchard, Darryl Jenkins, Andrew Young, Tony Alexander, Dave Kellum y Anthony Bargagallo

ELECTRONIC ARTS EUROPA

Marketing: Audrey Meehan
Responsable de materiales: Rachel Streek
Documentación: Oli Ladenburg, James Lenoël
Presentación de la documentación: Colin Dodson, Caroline Dartnell
CQC Control de calidad del cliente: Simon Romans

AVISO A LOS POSEEDORES DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN:

Los fotogramas o imágenes estáticas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen y la pantalla del televisor o marcar el fósforo. Evite el uso repetido o prolongado de vídeo juegos en televisores de proyección de pantalla grande.

AVISO

ELECTRONIC ARTS SE RESERVA EL DERECHO DE REALIZAR CUALQUIER MEJORA EN EL PRODUCTO DESCRITO EN ESTE MANUAL EN CUALQUIER MOMENTO Y SIN SER NOTIFICADA.

ESTE MANUAL, Y EL SOFTWARE DESCRITO EN ÉL ESTÁN PROTEGIDOS POR COPYRIGHT. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. NINGUNA PARTE DE ESTE MANUAL O DEL SOFTWARE DESCRITO EN ÉL PUEDE SER COPIADO, REPRODUCIDO, TRADUCIDO O REDUCIDO A CUALQUIER TIPO DE MEDIO ELECTRÓNICO O SISTEMA LEGIBLE POR MÁQUINA SIN LA EXPRESA AUTORIZACIÓN ESCRITA POR PARTE DE ELECTRONIC ARTS SOFTWARE, EDIFICIO ARCADE, RUFINO GONZÁLEZ 23 BIS. 1º, 28037 MADRID, ESPAÑA. NO HAY GARANTÍA DE COMERCIALIZACIÓN, NI GARANTÍA DE VALIDEZ PARA UN USO ESPECÍFICO NI NINGUNA GARANTÍA DE NINGÚN TIPO, EXPLÍCITA O IMPLÍCITA EN RELACIÓN CON ESTE MANUAL. ESTE MANUAL SE OFRECE "TAL CUAL". ELECTRONIC ARTS OFRECE GARANTÍAS LIMITADAS RESPECTO AL SOFTWARE Y EL SOPORTE DE ALMACENAMIENTO DEL SOFTWARE. EN NINGÚN CASO ELECTRONIC ARTS SERÁ CONSIDERADA COMO RESPONSABLE DE LOS DAÑOS ESPECIALES, INDIRECTOS O CONSECUTIVOS QUE PUDIERAN RESULTAR DE LA POSESIÓN, USO O ABUSO DE ESTE PROGRAMA.

ESTOS TÉRMINOS Y CONDICIONES NO AFECTAN NI PERJUDICAN EN NINGÚN MOMENTO LOS DERECHOS DEL COMPRADOR DEFINIDOS POR LA LEY, PUESTO QUE ESTE ES UN CONSUMIDOR QUE ADQUIERE BIENES FUERA DEL TRANSCURSO DE UN NEGOCIO.

GARANTÍA LIMITADA DE ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantiza al comprador original de este software informático durante 90 días a partir de la fecha de adquisición, que el soporte en el que ha sido grabado el programa para ordenador o consola, se encuentra libre de defectos en cuanto a material y manufacturado. Durante este período el material multimedia defectuoso será reemplazado en el caso de que el producto original sea devuelto a Electronic Arts, a la dirección indicada en la parte posterior del documento, indicando también la fecha probada de compra, la razón por la que se devuelve, el soporte defectuoso y la dirección a la que se remitirá el producto.

Esta garantía es adicional, y no afecta en ningún sentido a sus derechos estatutarios. La garantía no se ejecuta en los programas informáticos en sí, que son proporcionados "tal y como son", ni afectan al soporte multimedia que pudiera haber sido objeto de una manipulación perjudicial, daños o excesivo uso.

INDEMNIZACIÓN AL USUARIO

La responsabilidad total de Electronic Arts Software y su única indemnización consistirá, a elección de Electronic Arts Software, en:

1. El reembolso del precio pagado, o
2. La reparación o el reemplazo del software que no cumpla con la garantía limitada Electronic Arts Software y sea devuelto a Electronic Arts Software con una copia del recibo de compra.

Esta garantía limitada será nula si los defectos del software son consecuencia de accidente, abuso o mal uso.

Cualquier software reemplazado estará garantizado por el periodo de tiempo que resultase mayor entre el que reste hasta el vencimiento de la garantía original o un periodo de 30 días.

Si tiene alguna duda acerca de este acuerdo o si desea contactar, por cualquier motivo, con Electronic Arts Software, utilice la dirección que se adjunta en este producto.

Software y Documentación © 2000 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Medal of Honor, Medal of Honor Underground, EA GAMES y el Logotipo de EA GAMES son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/o otros países. Todos los derechos reservados. DreamWorks Interactive es una marca registrada de DreamWorks Interactive L.L.C. Las marcas restantes son propiedad de terceros.

DUALSHOCK es una marca registrada de PlayStation y los logotipos de PlayStation logos son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

Precauções

Este disco contém programas para a consola de video-jogos "PlayStation®". Nunca utilize o disco em qualquer outro equipamento, uma vez que poderá danificá-lo. O disco está conforme as especificações da "PlayStation®", para o Mercado Europeu. Não pode por isso, ser usado em versões da "PlayStation®" para outros mercados. Leia cuidadosamente o manual de instruções da "PlayStation®" para assegurar a correcta utilização do disco. Quando inserir este disco na "PlayStation®", coloque-o sempre com a etiqueta para cima. Quando manusear o disco, não toque na sua superfície. Segure-o pelas extremidades. Conserve o disco limpo e sem riscos. Se a superfície do disco estiver suja, limpe-a com um tecido macio. Não deixe o disco próximo de fontes de calor, exposto directamente à luz solar ou sujeito a humidade excessiva. Nunca use um disco partido ou danificado, ou que tenha sido reparado com adesivo ou cola, uma vez que isso conduzirá a erros de operação.

Alguns Conselhos

Para seu bem, descanse cerca de 15 minutos por cada hora que estiver a jogar. Evite jogar quando estiver cansado ou com sono. Jogue sempre numa sala iluminada e coloque-se o mais afastado possível do televisor. Algumas pessoas podem estar sujeitas a ataques epiléticos quando expostas a luzes ou sinais intermitentes no seu dia-a-dia. Podem também estar sujeitas ao mesmo tipo de ataques enquanto vêem programas televisivos ou jogam com jogos de video. Mesmo pessoas que nunca tiveram ataques do género podem, contudo, sofrer de estado epilético nunca detectado. Consulte o seu médico caso sofra de estado epilético ou imediatamente após detectar qualquer dos seguintes sintomas enquanto jogar: vertigens, alterações da visão, contracções musculares ou outros movimentos involuntários, perda de consciência, confusão mental e/ou convulsões.

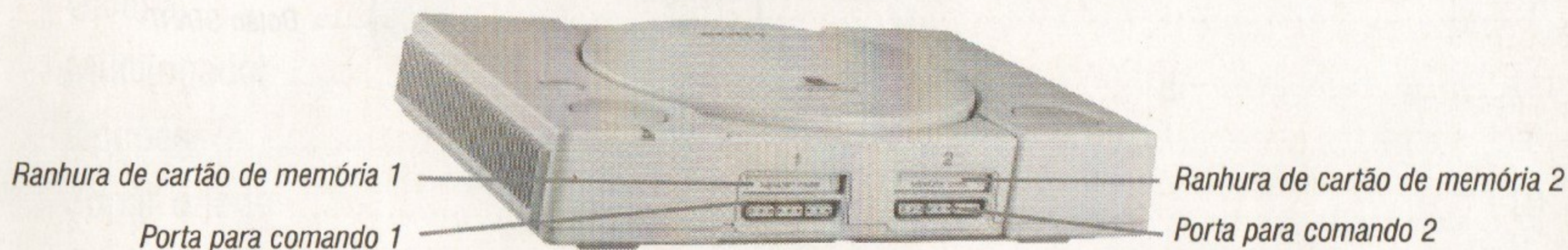
PIRATARIA

A reprodução não autorizada do todo ou de qualquer parte deste jogo, assim como o uso não autorizado de marcas registadas poderá constituir uma ofensa legal. A PIRATARIA prejudica o consumidor assim como os legítimos editores, comerciantes e os responsáveis pelo desenvolvimento do produto. Se suspeita que este produto é uma cópia não autorizada, ou se tem alguma informação sobre produtos-pirata, por favor contacte o Serviço de Atendimento ao Cliente mais próximo, no número de telefone mencionado na parte de trás deste manual.

Consultar os Números do Serviço de Atendimento ao Cliente no fim deste manual.

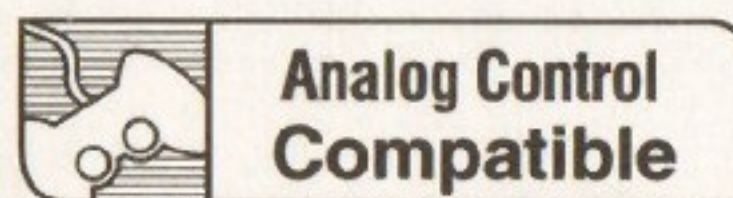
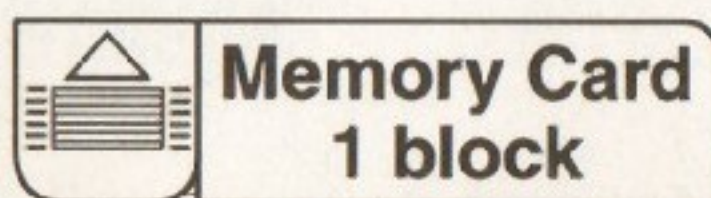
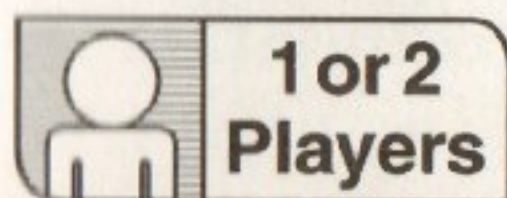
Software ©2000 Electronic Arts. Todos os direitos reservados. Para uso doméstico apenas. São proibidos a cópia não autorizada, adaptação, aluguer, empréstimo, revenda, utilização em casas de jogos, cobrança pela utilização, difusão, transmissão por cabo, apresentação pública, distribuição ou extracção deste produto ou de qualquer marca comercial ou trabalho protegido por copyright integrado neste produto. Publicado por EA. Desenvolvido por EA Games.

INICIAR O JOGO



Aqui está a informação necessária para iniciar o jogo *Medal of Honor Underground*. Aconselhamos a não inserir nem remover periféricos ou cartões de memória com a unidade ligada. Antes de iniciar o jogo, certifique-se de que existem blocos suficientes no seu cartão de memória.

1. Configure a consola de jogos PlayStation de acordo com as instruções incluídas no Manual de Instruções. **Certifique-se de que a consola está DESLIGADA antes de inserir ou retirar um disco compacto.**
2. Insira o disco *Medal of Honor Underground* e feche a Tampa do Disco.
3. Insira os controladores de jogo e LIGUE a consola de jogos PlayStation.
4. A seguir aos ecrãs de apresentação iniciais, aparece o Menu Principal. Para obter mais detalhes, consulte a secção *Configurar o jogo: (Casa Forte)* na p. 5.



CONTROLADOR ANALÓGICO (DUALSHOCK)



ÍNDICE

Iniciar o jogo	1
Referência de Comandos	4
Introdução	5
Configurar o Jogo: A Safe House (Casa Forte)	6
Novo Jogo/ Missão Seguinte	6
Guardar, Carregar e Registos	7
Galeria	7
Multijogador	7
Opções	8
Jogar o jogo	10
Ecrã Interromper	10
Bússola	11
Itens	12
Classificações das Missões	13
Recompensas e Medalhas	14
Novas Funcionalidades no Medal of Honor Underground	15
Medalha de Honra	16
Guardar/Carregar jogos	17
Créditos	19
Garantía limitada	22

RESUMO DOS COMANDOS BÁSICOS

CONTROLOS DO MENU

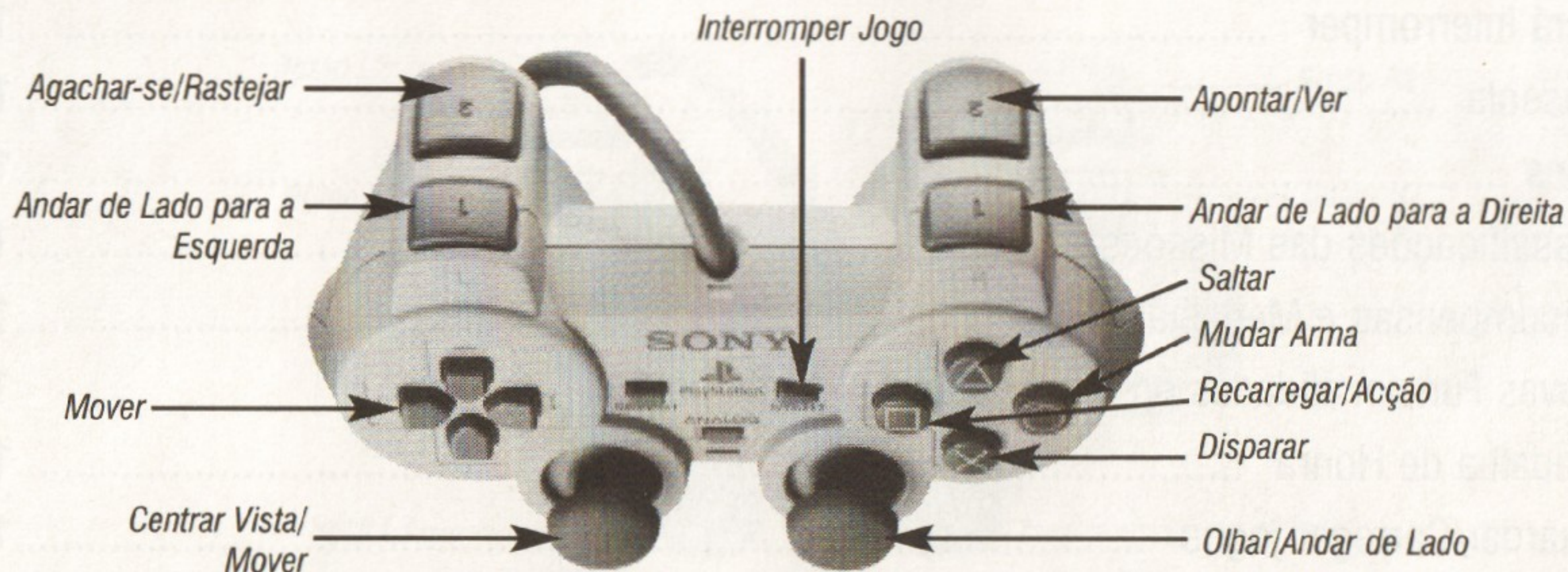
Para escolher uma opção:

1. Utilize o botão de direcção **ESQUERDA** / **DIREITA** para pesquisar ou percorrer as diferentes opções.
2. Prima o botão **X** para seleccionar um submenu ou alterar a opção actual.
3. Dentro de qualquer submenu, prima o botão **▲** para regressar ao ecrã anterior.

Nota: as opções predefinidas aparecem a **negrito** no manual.

CONTROLOS DO JOGO

Trata-se dos comandos básicos para a **Configuração do Comando 2**. Estão disponíveis quatro outras configurações (consulte a secção *Comando* na p. 8).



Nota: se estiver ligado um Controlador Analógico (DUALSHOCK), o interruptor de modo Analógico estará sempre predefinido para **LIGADO** à medida que cada nível é carregado.

INTRODUÇÃO

Em *Medal of Honor*, o trabalho de Manon na Resistência Francesa provou ser vital para a causa do jogador. Agora, em 1942, o Medal of Honor Underground regressa à Europa para contar a história desta rapariga. O país de Manon foi invadido, sem esperança de auxílio durante quatro longos anos. Neste caso... o que é que uma rapariga pode fazer? Conduza Manon desde o início na Resistência até ao seu trabalho com a OSS para frustrar a chacina alemã. Armado com um arsenal de armas novas, combata tanques, half-tracks, motas e assassinos da Gestapo numa grande variedade de localizações autênticas na Europa e Norte de África. Desde as ruas empedradas de Paris até aos becos estreitos de Casablanca, desde um mosteiro italiano condenado até ao sinistro castelo medieval de Himmler na Alemanha, cumpra missões para derrotar o inimigo. Vai ser necessário descobrir armas, exceder-se nas acções furtivas e ter um dedo absolutamente firme no gatilho para se tornar um veterano experimentado da OSS e regressar a casa para participar na libertação da sua nação.

CONFIGURAR O JOGO: A SAFE HOUSE (CASA FORTE)

Antes de começar a sua primeira missão, faça uma pausa para se familiarizar com a Safe House (Casa Forte) e escolher uma configuração para o jogo. A Safe House (Casa Forte) serve de menu principal. A partir daqui é possível iniciar uma nova missão, aprender mais sobre o jogo, carregar ou guardar um jogo ou seleccionar novas opções de jogo.

Novo Jogo: Se já iniciou um jogo novo, esta opção apresenta as palavras Missão Seguinte Guardar, Carregar e Registos: Inicie um novo jogo, carregue um jogo guardado ou visualize os registos das missões concluídas (consulte a secção Guardar, Carregar e Registos na p. 7)

Multijogador: Combata um amigo mano-a-mano (consulte a secção Multijogador na p. 7)



Opções: Ajuste as opções de jogo, tais como a configuração do som e do controlador (consulte a secção Opções na p. 8)

Galeria: Visualize sequências de filme de arquivo e informações sobre o jogo (consulte a secção Galeria na p. 7)

NOVO JOGO/MISSÃO SEGUINTE

Inicie um novo jogo ou comece a missão seguinte do jogo actual. Se estiver actualmente carregado um jogo, é necessário iniciar um Novo Jogo a partir do ecrã Save, Load and Records (Guardar, Carregar e Registos).

GUARDAR, CARREGAR E REGISTOS

Aqui é possível analisar os seus resultados, guardar e carregar jogos ou iniciar um novo jogo.

REGISTO DE MISSÕES: apresenta uma lista das missões concluídas e disponíveis para serem novamente executadas.

NOVO JOGO: inicia um novo jogo.

REGISTOS PESSOAIS: visualize um registo do seu desempenho e das recordações obtidas.

CARREGAR JOGO: carrega um jogo previamente guardado (consulte a secção *Guardar/Carregar Jogos* na p. 17).

GUARDAR JOGO: guarda o jogo actual (consulte a secção *Guardar/Carregar Jogos* na p. 17).

GALERIA

Cada Galeria de Missão é desbloqueada após a missão anterior ser completada com êxito. Os melhores agentes da OSS são aqueles que receberam a melhor instrução. Entre na Gallery (Galeria) para ver sequências de filme reais da II Guerra Mundial, que realçam os acontecimentos representados em cada uma das missões do *Medal of Honor Underground*, bem como uma apresentação sobre a criação do jogo *Medal of Honor Underground*. Também é possível ver os Créditos e conhecer as tropas por detrás do *Medal of Honour Underground*.

MULTIJOGADOR

No *Medal of Honor Underground*, pode jogar mano-a-mano contra outro jogador utilizando uma variedade de armas.

Nota: certifique-se de que estão ligados à consola dois comandos antes de entrar em modo Multijogador.

INICIAR JOGO: inicia um combate Multijogador entre o jogador e o seu adversário.

TIPO DE JOGO: escolha a arena de combate, o jogo de armas e o tipo de jogo.

UNIFORME: os Jogadores 1 e 2 podem escolher as personagens multijogador. É possível obter mais personagens à medida que vai avançando em jogos de jogador único. Todas as personagens são iguais em termos da capacidade e inventário de armas.

*Seleccionar armas
(consulte a secção Armas na p.13)*

Seleccionar tipo de jogo: escolha entre um JOGO CRONOMETRADO de 2, 5, 10 ou 21 minutos, um jogo sem tempo limite ou um jogo do tipo MELHOR DE X COMBATES de 3, 10 ou 21 combates.



*Seleccionar teatro de operações:
Percorra cidades labirínticas,
castelos abandonados, fortes em
montanhas e muito mais.*

Nota: existem seis cenários ao todo, quatro dos quais estão disponíveis logo de início; os outros dois têm de ser conquistados (consulte a secção Códigos Secretos na p.10).

OPÇÕES

Personalize o jogo de acordo com as suas preferências.

DIFICULDADE

FÁCIL (Predefinição): cada nível é iniciado com o máximo de saúde. É mais fácil atingir os inimigos.

MÉDIO: cada nível é iniciado com pelo menos 50% de saúde ou a percentagem de saúde transportada do nível anterior, dependendo de qual a mais alta.

DIFÍCIL: tal como na vida real, a saúde é transportada de nível para nível.

COMANDO

JOGADOR 1/JOGADOR 2: utilize o Botão de direcção **ESQUERDA** / **DIREITA** para alternar entre os comandos do Jogador 1 e do Jogador 2. Prima o botão **X** para seleccionar o comando a configurar.

CONFIGURAR: utilize o Botão de direcção para navegar e prima o botão **X** para seleccionar de uma lista de cinco configurações de comando.

INVERTER EIXO Y: quando ON (Activada), inverte o eixo vertical.

PONTARIA COM ZOOM: quando ON (Activada), aplica mais zoom à perspectiva quando aponta a arma.

PONTARIA RÁPIDA: quando ON (Activada), a cruz indicadora da pontaria move-se mais depressa.

CRUZES: quando ON (Activada), as cruces de pontaria são sempre visíveis no ecrã.

VIBRAÇÃO: quando **ON** (Activada), o comando vibra quando o jogador é atingido ou quando dispara uma arma de alta potência.

Nota: a função de Vibração só funciona com Controladores Analógicos (DUAL SHOCK).

ÁUDIO

EFEITOS SONOROS: prima o botão **X** para ajustar o nível do volume dos efeitos sonoros do jogo.

SOM DE FUNDO: prima o botão **X** para ajustar o nível do volume do som de fundo do jogo.

ESTÉREO/MONO: prima o botão **X** para alternar entre som **STEREO** (Estéreo) e MONO.

MÚSICA LIGADA/ MÚSICA DESLIGADA: prima o botão **X** para alternar a música entre **ON** (Ligada) e OFF (Desligada).

COMO FUNCIONAM AS PASSWORDS (PALAVRAS-PASSE)

Esteja atento aos meios de comunicação locais para descobrir palavras-passe recentes. Introduza estas palavras-passe no Transmissor de Código Morse para desbloquear novos códigos secretos. Se introduzir correctamente o Código, o transmissor apresenta uma luz verde. Pode agora dirigir-se ao ecrã Secret Codes (Códigos Secretos) e activar o código que acabou de desbloquear. Para se dirigir ao ecrã da palavra-passe, seleccione OPTIONS (Opções) a partir do Menu Principal ("Casa Forte") e, em seguida, seleccione PASSWORD (Palavra-passe).

COMO FUNCIONAM OS SECRET CODES (CÓDIGOS SECRETOS)

É necessário terminar uma missão com classificações excelentes em cada nível para desbloquear um Secret Code (Código Secreto). Após desbloquear um código, procure-o no ecrã de códigos secretos. Em seguida, é possível activar o código e utilizá-lo. Alguns códigos secretos só afectam níveis já terminados com êxito. Para se dirigir ao ecrã dos códigos secretos, seleccione OPTIONS (Opções) a partir do Menu Principal ("Casa Forte") e, em seguida, seleccione SECRET CODES (Códigos Secretos).

JOGAR O JOGO

Com os comandos básicos à sua disposição, está bem equipado para enfrentar o inimigo. No entanto, para sobreviver às missões, não basta saber apontar e disparar.

ECRÃ INTERROMPER

É possível interromper a qualquer momento durante o jogo premindo o botão **START**. O Ecrã Interromper apresenta uma lista dos seus objectivos para o nível actual. A caixa vermelha ao lado de um objectivo indica que o mesmo já foi atingido. O ecrã também apresenta uma lista do número de inimigos que foram neutralizados nesse nível.

SAIR (REGRESSAR À CASA FORTE)/CONTINUAR

No Ecrã Interromper, é possível sair do jogo actual e voltar à Casa Forte ou continuar a jogar o jogo actual.

- Para sair, utilize o Botão de direcção **ESQUERDA/DIREITA** para realçar Quit (Sair) e, em seguida, prima o botão **X** para seleccionar. No ecrã seguinte, utilize o Botão de direcção **ESQUERDA/DIREITA** para realçar a opção YES (Sim) e, em seguida, prima o botão **X** para seleccionar.
- Para continuar o jogo actual, utilize o Botão de direcção **ESQUERDA/DIREITA** para realçar **CONTINUAR** e em seguida, prima o botão **X**.

BÚSSOLA

Além de o ajudar a navegar nos diversos níveis, a bússola tem mais duas funções.



Uma das funções da bússola consiste na indicação da localização atingida pelo disparo. Quando uma bala do inimigo o atinge, um dos quadrantes da bússola acende, indicando a direcção de onde veio a bala. Várias balas de diversas direcções fazem acender vários quadrantes. A outra função da bússola consiste em servir de indicador de saúde; o verde representa saúde total. Se o jogador for ferido, o indicador fica vermelho. Quando o indicador se esgotar, a vida terminou.

ITENS

Procure estes itens para o ajudar a concluir as suas missões.

- Recolha os itens passando por cima deles.

MUNIÇÕES

No *Medal of Honour Underground* as munições estão divididas em várias categorias: Pistol (Pistola), Rifle (Espingarda), Sub-Machine Gun (Metralhadora Portátil)/Automatic (Automática), Grenade (Granada), Bazooka (Bazuca) e Shotgun (Caçadeira).

ARMAS

Pistolas

Colt 1911A1

HiStandard Silenced Pistol (com silenciador)

German Walther P38 (Jogador e Inimigo)

Big Joe Crossbow

Espingardas

Gewehr 43 (S) (Jogador e Inimigo)

Metralhadoras Portáteis/

Sturmgewehr 44 (StG 44) Assault Rifle (Jogador e Inimigo)

Automáticas

Sten SMG (Jogador e Inimigo)

MP40 SMG (Jogador e Inimigo)

Granadas

Cocktail Molotov

Stielhandgranate (Granada Alemã)

Armas Pesadas

Caçadeira

Panzerfaust

SAÚDE

Se for atingido por uma bala, o indicador de saúde baixa (consulte a secção *Bússola* na p. 11). Para recuperar a saúde, procure os seguintes itens:

Medicinal Canteen (Equipamento Médico)	Recupera 10% da saúde total
First Aid Kit (Kit de Primeiros Socorros)	Recupera 25% da saúde total
Field Surgeon Pack (Pack de Cirurgião de Campo)	Recupera 50% da saúde total

ALARMES

Algumas instalações onde se vai infiltrar estão equipadas com sistemas de alarme. Se o inimigo detectar a sua presença, ele dispara um alarme para avisar os outros. É possível desligar qualquer sistema de alarme ou activá-lo de modo a atrair o inimigo para uma emboscada.

- Active ou desactive um alarme aproximando-se de um deles e premindo o respectivo botão de activação.

Sugestão EA: é possível desactivar um alarme permanentemente disparando contra ele. Mas é melhor afastar-se, pois os alarmes explodem quando atingidos.

CLASSIFICAÇÕES DAS MISSÕES

No final de cada nível, receberá uma classificação relativamente à missão realizada, com base no seu desempenho durante esse nível. Segue-se uma lista das classificações possíveis e uma descrição do que é preciso fazer para as merecer:

Average (Razoável)	Terminar o nível
Good (Bom)	Terminar o nível e eliminar pelo menos 95% dos inimigos
Excellent (Excelente)	Terminar o nível. Eliminar pelo menos 95% dos inimigos e terminar com pelo menos 75% de saúde

RECOMPENSAS E MEDALHAS

Se o seu desempenho for suficientemente eficaz durante a campanha para destruir a máquina de guerra Nazi e ajudar a pôr fim à II Guerra Mundial, é possível que se torne merecedor da Legion of Honor (Legião de Honra).

RECORDAÇÕES

É possível ganhar Recordações e Medalhas de Missão individuais concluindo uma missão com a classificação Excellent (Excelente) em dois níveis em três ou três níveis em quatro. Existe um total de oito Recompensas que o jogador pode conquistar durante o desenrolar do jogo.

OITO RECORDAÇÕES DE MISSÕES:

Medalhão de Jacques

La Médaille de la Campagne d' Italie

Divisa da Legião Estrangeira

Pedaço de V1 Destruído

Fotografia de Knossos

La Croix de Guerre

As outras duas recompensas terão de ser descobertas por si.

Sugestão EA: após completar um nível é sempre possível voltar a jogá-lo (consulte a secção *Guardar, Carregar e Registos* na p. 13) e tentar obter melhores classificações.

MEDALHAS DE FIM DO JOGO

No final do jogo, receberá uma medalha de acordo com o seu desempenho durante todas as missões. Se tiver sido suficientemente hábil para ganhar a Legion of Honor (Legião de Honra), recebe um filme especial e um código secreto.

La Médaille de la France Libérée

La Croix de la Libération

Conclua todos os níveis com a classificação Excellent (Excelente) e receba um prémio de bónus secreto.

NOVAS FUNCIONALIDADES NO MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

MODO AMIGOS

Os Amigos podem ajudá-lo em determinadas missões. É importante manter alguns vivos até desempenharem uma tarefa específica que o ajudará a completar a missão. Preste atenção às redondezas e tenha cuidado para não perder qualquer pista acerca de quem pode ser importante para o sucesso da sua missão.

VEÍCULOS EM MOVIMENTO

Quando avistar um veículo em movimento, este está provavelmente a ser utilizado pelo inimigo. É o que se passa com tanques, halftracks, motocicletas com sidecars, etc. Mas por vezes irá encontrar um veículo e utilizar a respectiva potência ou arma para cumprir a sua missão.

MODO DISFARCE COM MÁQUINA FOTOGRAFICA

Se o seu passe não os convencer e o inimigo começar a desconfiar, tire-lhes uma fotografia com a máquina. Muitas vezes a lisonja faz maravilhas quando as credenciais falsas não ajudam. Para utilizar a máquina, prima e mantenha premido o Botão APONTAR/VER para enquadrar a fotografia e prima o Botão DISPARAR para a tirar. Quando não estiver a apontar a máquina, prima o botão DISPARAR para apresentar as credenciais.

MEDALHA DE HONRA

A Medalha de Honra (Medal of Honor) é a mais alta honra que os Estados Unidos podem conceder aos membros das Forças Armadas. É concedida pelo Presidente em nome do Congresso e atribuída "por notável valentia e coragem com risco de vida, acima e para além do dever, em acções em que está envolvido um conflito efectivo com uma força armada adversária". A Medalha de Honra é um dos louvores mais antigos da nação, tendo sido estabelecida durante a administração da Guerra Civil por Abraham Lincoln. (A primeira Medalha foi concedida em 1863 ao Soldado Jacob Parrot, que penetrou muito para além das linhas da Confederação, juntamente com um pequeno grupo de outros soldados Unionistas, para destruir parte de um caminho de ferro.) No despoitar do séc. XXI, após milhares de homens terem servido o seu país, haviam sido autorizadas 3.433 Medalhas.

ACERCA DA SOCIEDADE DA MEDALHA DE HONRA DO CONGRESSO

Em 1946 formou-se a Sociedade da Medalha de Honra, para perpetuar e proteger a integridade da Medalha de Honra e para ajudar quem a recebe. A 12 de Abril de 1957, o 85º Congresso aprovou legislação que incorporava a Sociedade da Medalha de Honra na Sociedade da Medalha de Honra do Congresso (Congressional Medal of Honor Society: CMOHS) e entrou em vigor pela mão do Presidente Eisenhower a 5 de Agosto de 1958.

Não há "vencedores" da Medalha de Honra, apenas quem a receba. A CMOHS ensina aos jovens que a Medalha de Honra está ligada ao potencial que existe dentro de cada um deles para realizar algo de extraordinário, se na altura certa se encontrarem no sítio certo; trata-se de pessoas comuns que fazem algo que os outros classificam de extraordinário. A Medalha é usada para lembrar a todos que muitos serviram sem obter qualquer tipo de reconhecimento apesar do mérito. A sociedade encoraja todos os americanos a ter uma conduta que os torne, como nação, merecedores dos sacrifícios feitos por aqueles que não regressaram do campo de batalha.

A DreamWorks Interactive e a Electronic Arts têm o privilégio de ser parceiros da CMOHS nos esforços desta última para a educação e consciência contínuas. É possível aprender mais acerca da Sociedade e de quem recebeu a medalha no Website da Sociedade, em www.cmohs.org.

LEGIÃO DE HONRA

A Légion d'honneur de França foi estabelecida por Napoleão Bonaparte na altura em que este era Primeiro Cônsul em 1802 como reconhecimento de méritos extraordinários militares e civis ao serviço da França. Neste momento é a primeira condecoração de França, concedida por valentia em acções ou por serviços militares ou civis distintos em tempo de paz, tanto para os franceses como para os estrangeiros. A distinção da Légion d'honneur está dividida em três categorias: Cavaleiro, Oficial e Comandante, bem como em dois postos: Grande Oficial e Grã-Cruz. O Chefe de Estado é Grão-Mestre por direito, mas é o Alto Chanceler, nomeado por seis anos, quem administra as actividades da instituição.

A primeira cerimónia na qual Napoleão concedeu a primeira Légion d'honneur deu-se na igreja Invalides em Paris a 15 de Julho de 1804. Durante a cerimónia, personalidades civis eminentes receberam a Legião de Honra das mãos do Imperador.

GUARDAR/CARREGAR JOGOS

Um jogo guardado do *Medal of Honor Underground* necessita de 1 bloco de um CARTÃO DE MEMÓRIA.

Como GUARDAR um jogo:

É-lhe pedido para gravar o jogo após completar uma missão com sucesso. Também é possível guardar a partir do Menu Principal, da seguinte forma:

1. No ecrã Save, Load and Records (Guardar, Carregar e Registos) (consulte a secção *Guardar, Carregar e Registos* na p. 6), seleccione SAVE GAME (Guardar Jogo).
2. Insira o CARTÃO DE MEMÓRIA e prima o botão X.
3. Escolha a ranhura de CARTÃO DE MEMÓRIA adequada e prima o botão X.
4. Utilize o Botão de direcção **PARA CIMA/PARA BAIXO** para seleccionar o jogo que pretende guardar.
5. Prima o botão X para guardar o jogo no CARTÃO DE MEMÓRIA.

COMO CARREGAR UM JOGO PREVIAMENTE GUARDADO:

O jogo seleccionado é carregado e retoma a acção no início da última missão jogada pelo jogador.

1. No ecrã Guardar, Carregar e Registos, seleccione **CARREGAR JOGO**.
2. Insira o **CARTÃO DE MEMÓRIA** e prima o botão **×**.
3. Escolha a ranhura do **CARTÃO DE MEMÓRIA** adequada e prima o botão **×**.
4. Utilize o Botão de direcção **PARA CIMA/PARA BAIXO** para seleccionar o jogo que pretende retomar.
5. Prima o botão **×** para seleccionar e carregar esse jogo.

Nota: nunca insira nem remova um **CARTÃO DE MEMÓRIA** quando estiver a carregar ou a guardar ficheiros.

CRÉDITOS

DREAMWORKS INTERACTIVE PRODUÇÃO

Criado por: Steven Spielberg

Produto: Scott J. Langteau

Engenheiro Principal: Ike Macoco

Artista Principal: Stephen Ratter

Desenhador Principal: Lynn Henson

Animador Principal: Ken Angliongto

Concepção de Som Principal: Erik Kraber

Produtor Adjunto: John Garcia-Shelton

Chefe de Ensaios: Caleb B. P. M. Sweazy

Equipa de Engenharia: Kevin Sherrill, Jim Schuler

Engenheiro de Ferramentas: Tom McDevitt

Equipa de Arte 3D: Neal Nellans, David Prout, Jerry Kowalczyk, Dmitri Ellingson

Equipa de Design: Eric Church, Greg Hillegas, Tony A. Rowe

Artista de Exteriores: Thomas Inesi

Artista de Adereços/Textura: Omaha Perez

Desenhador Conceptual: Matt Hall

Concepção de Som: Jack Grillo

Animação de Personagens: Lionel Voillat

Gestor de Fundos: Matt Eslinger

Equipa de Testes: Jeremy Hall, Stephen Skelton, Steven Lin, Kevin Lewis, Jason Franke, Rene Nones

Arte 3D Adicional: Brian Horton, Micah Linton

Programação Adicional: Ayo Orimoloye

Locução: Charles Fathy, Eric Stone, Christian Aubert, Jurgen Perezki, Christian Oliver, Guido Foehrweisser, Bettina Spiers, Stephen Ratter, with Charles De Vries, Elea Bartling, and featuring W. Morgan Sheppard as Colonel Hargrove

MÚSICA

Música Composta e Produzida por: Michael Giacchino

Música Orquestrada e Conduzida por: Tim Simonec

Música Gravada por: Steve Smith, Xtreme Studios

Música Desempenhada por: Northwest Sinfonia, Northwest Boy Choir

Maestro do Coro: Joe Crnko

Copista Musical: Gregg Nestor

Contratante e Chefe de Orquestra: Simon James

"Each Night He Comes Home To Me" Composta por: Michael Giacchino

Letra de: Scott J. Langteau

Arranjos de: Alkiviades Steriopoulos

Adaptada do Alemão e Interpretada por: Bettina Spiers

VÍDEO

Vídeo do Jogo Produzido por: Peter Hirschmann

Filmes da Galeria Escritos e Editados por: Peter Hirschmann

Concepção de Som da Galeria: Jack Grillo

Pesquisa Fotográfica para o Briefing: John Garcia-Shelton

Arte do Briefing: Stephen Ratter, Thomas Inesi, Matt Hall

Demonstração de Guia Turístico Escrita por: Scott J. Langteau

EDL de Guia Turístico Gerada por: John Garcia-Shelton

Filme com Logotipo Moonboy: Lionel Voillat

Editado em: Suite de Edição MollyVision

PESSOAL DO ESTÚDIO

Director de Tecnologias de Informação: Steve Arnold

Administrador de Rede: Joe Aguilar

Suporte de TI: Steve Rottman, Ray Robinson

Produtor Executivo: Rick Giolito

Director Geral DWI: Glenn Entis

Director de Desenvolvimento: Steve Herndon

Director Técnico: Adrian Jones

Gestor de Produção: Amy Nabi

Sede da Administração: Noelani Weaver, David Howe

Contramestre: Tami Bauling

CONSULTORES DO PROJECTO

Veteranos da Resistência Francesa e OSS: Hélène Déschamps-Adams, author of *The Spyglass Chronicles*

Veteranos OSS: Elizabeth McIntosh, author of *Sisterhood Of Spies*, Anne Mary Ingraham, Barbara Podoski, Barbara Waller

Bolsa de Estudo da Resistência Francesa: Margaret Collins-Weitz, Humanities Professor - Suffolk University, author of *Sisters in the Resistance*

Material de Arquivo da II Guerra Mundial: Russ Lee, Mark Taylor, Melissa A. N. Keiser of the Smithsonian Institution National Air and Space Museum, Washington, D.C., and John Taylor, Charles DeArman of the National Archives at College Park, MD

Equipa de Campo de Armas: Ralieg Wilson, Julia Rupkalvis of Stunt Grunts, Agua Dulce, CA

Equipa de Encenação Militar: Darby Kane, Page Gordon of The Texas Military Historical Society, Bellaire, TX

Consultor Militar da Concessão da Medalha de Honra: Capt. Dale Dye, USMC (Ret.) of Warriors Inc.

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS DA EQUIPA:

Estúdio Interno: Steve Agoston, Bradley Fitzgerald, Brian Schwab, Dennis Taylor, Sunil Thankamushy, Damon Tripodi

DreamWorks SKG: Kristie Macosko, Susan Rey, Elizabeth Nye, Marvin Levy, Andy Spahn, Christi Soper, Rene Gonzalez, and for old time's sake, Jeffrey Katzenberg, David Geffen

Aliados Externos: Scott Allen, Murray Allen, Aimee Calfin, Vanessa Castro, Adam Cohen, I Braun Degenshein, Marc Farley, Ken Felton, Anthony Giacchino, Tim Gore, William Ingraham, Al Johnson, Michelle Lee, Fred McIntosh, Karyn Monget, Christine Rice, Maria Shore, Melissa Siew, Sid Stembridge, Charlie Stockley, John Waller, Erik Woods, Cyprus Lauhto, Robyn Rodota, and Michele Hall

Agradecimentos Muito Especiais: Paul Bucha, Michael Lindquist

DEDICATÓRIA

O Medal of Honor Underground é dedicado aos homens e mulheres cuja força de carácter lhes concedeu coragem para resistir ao que sabiam ser inerentemente errado.

ELECTRONIC ARTS

Director de Desenvolvimento Internacional: Atsuko Matsumoto

Relações Públicas: Anne Marie Stein, Steve Groll, Jeff Brown

Marketing: Brian Silva, Jill Goldberg

Documentação: Dan Davis, Ede Clarke

Apresentação da Documentação: Corinne Mah

Ilustração da Embalagem: Matt Hall

Testers de Produto: Lead Tester-Raul Garchalian; Rob Harrel, Roger Metcalf, Timothy Zohr

CQC: Benjamin Smith, Benjamin Crick, Dave Knudson, Micah Pritchard, Darryl Jenkins, Andrew Young, Tony Alexander, Dave Kellum, and Anthony Bargagallo

ELECTRONIC ARTS EUROPA

Marketing: Aurey Meehan

Gestor de Conta: Rachel Streek

Documentação: Oli Ladenburg, James Leonel

Apresentação da Documentação: Colin Dodson, Caroline Dartnell

CQC: Simon Romans

AVISO AOS PROPRIETÁRIOS DE TELEVISORES DE PROJEÇÃO

As figuras ou imagens fixas podem causar danos permanentes no tubo de imagem ou marcar o fósforo do CRT (ecrã de televisão). Evite a utilização repetida ou extensiva de jogos de vídeo em televisores de projecção com ecrã de grandes dimensões.

ELECTRONIC ARTS PORTUGAL

Gestor de Produto e RP: Jorge Domingos

Coordenação da tradução de documentos: Luis Filipe Silva

Coordenação dos materiais: Elixabete Aldama

Tradução: Tradoc, Documentação e Serviços, Lda

AVISO

A ELECTRONIC ARTS RESERVA-SE O DIREITO DE MELHORAR O PRODUTO DESCRITO NO PRESENTE MANUAL, A QUALQUER ALTURA E SEM NOTIFICAÇÃO.

O PRESENTE MANUAL E O SOFTWARE NELE DESCRITO ESTÃO PROTEGIDOS PELAS LEIS DE COPYRIGHT. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. NENHUMA PARTE DESTES MANUAL OU DO SOFTWARE DESCRITO PODE SER COPIADA, REPRODUZIDA, TRADUZIDA OU REDUZIDA A FORMATO ELECTRÓNICO OU FORMATO DE SUPORTE LEGÍVEL POR MÁQUINA SEM O CONSENTIMENTO PRÉVIO POR ESCRITO DA ELECTRONIC ARTS SOFTWARE S.L., C/ RUFINO GONZALEZ, 23 BIS PLANTA 1 LOC 2, 28037 MADRID ESPANHA.

A ELECTRONIC ARTS NÃO APRESENTA GARANTIAS, CONDIÇÕES OU ALEGAÇÕES QUER EXPRESSAS QUER IMPLÍCITAS RELATIVAS AO PRESENTE MANUAL, SUA QUALIDADE, COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO A QUALQUER FIM EM PARTICULAR. O PRESENTE MANUAL É FORNECIDO "TAL COMO ESTÁ". A ELECTRONIC ARTS APRESENTA CERTAS GARANTIAS LIMITADAS RELATIVAS A SOFTWARE E AO SUPORTE DO SOFTWARE. A ELECTRONIC ARTS NÃO SERÁ EM CASO ALGUM RESPONSABILIZADA POR QUALQUER PREJUÍZO ESPECIAL, INDIRECTO OU CONSEQUENTE.

OS PRESENTES TERMOS E CONDIÇÕES NÃO AFECTAM NEM PREJUDICAM O DIREITOS ESTATUTÁRIOS DE QUALQUER COMPRADOR, NO CASO DO COMPRADOR SER UM CONSUMIDOR QUE ADQUIRE BENS DE OUTRA FORMA QUE NÃO O CURSO DE UM NEGÓCIO.

GARANTIA LIMITADA

A Electronic Arts garante ao comprador original deste produto de software informático que o suporte de gravação em que os programas de software foram gravados está isento de defeitos de material e de utilização por 90 dias após a data de compra. Durante este período, os suportes defeituosos serão substituídos se o produto original for devolvido à Electronic Arts para a morada no verso deste documento, junto com prova de compra datada, uma descrição dos defeitos, o suporte defeituoso e o remetente.

A presente garantia é em aditamento aos seus direitos estatutários e não os afecta.

A presente garantia não se aplica a programas de software, fornecidos "tal como estão", nem se aplica a suportes que tenham sido sujeitos a utilização incorrecta, deterioração ou desgaste excessivo.

DEVOLUÇÕES FORA DA GARANTIA

A Electronic Arts procederá à substituição de suportes danificados pelo utilizador, limitada aos stocks existentes, por devolução do suporte original juntamente com um Eurocheque ou vale postal no valor de 3000\$00 por disco, à ordem de Electronic Arts Lda.

Tenha presente que deve incluir uma descrição detalhada do defeito, o seu nome, morada e, se possível, um número de telefone para onde o possamos contactar durante o dia.

Electronic Arts - Garantia a Clientes, Av Manuel da Maia, 22 - 2º Dto 1150 Lisboa.

Se tiver dúvidas acerca deste produto, o departamento de Apoio a Clientes da Electronic Arts pode ajudá-lo.

Ligue de Segunda a Sexta-Feira entre as 17 e as 21 Horas para o telefone 21 842 46 60.

Se preferir poderá contactar-nos por e-mail através do endereço **e_arts.support.poffice@sapo.pt** ou por fax através do número 21 842 46 42.

Software e documentação © 2000 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Medal of Honor, Medal of Honor Underground, EA GAMES e o logotipo EA GAMES são marcas comerciais ou marcas comerciais registradas da Electronic Arts Inc. nos EUA e/ou noutros países. Todos os direitos reservados. DreamWorks Interactive é uma marca comercial da DreamWorks L.L.C. Todas as outras marcas comerciais são propriedade dos respectivos detentores.

DUAL SHOCK é uma marca comercial e PlayStation e os logotipos PlayStation são marcas comerciais registradas da Sony Computer Entertainment Inc.

Customer Service Numbers

Country Codes

• Australia 0800 123 456

• Belgium 02 123 456

• Canada 1 800 123 456

• Denmark 045 123 456

• España 091 123 456

• France 0800 123 456

• Greece 00 30 123 456

• Ireland 01 123 456

• Italia 02 123 456

• Nederland 020 123 456

• New Zealand 0800 123 456

• Norge 020 123 456

• Österreich 0430 123 456

• Portugal 021 123 456

• Schweiz/Suisse 076 123 456

• South Africa 0800 123 456

• Sverige 0800 123 456

• Sverige 0800 123 456

• Sverige 0800 123 456

Please call these Customer Service Numbers

for more information

Customer Service Numbers

Games Hotlines

- | | | |
|---|--------------------------|--|
| • Australia | 1902 262 662 | 1902 26 600** |
| <small>**Sirius calls are charged at \$1.65 per min inc. GST 7 days a week 10am - 8pm. Calls from public or mobile phones are higher. If you are under 18 years of age parental consent is required.</small> | | |
| • Belgique/België/Belgien | 011/301 306 | Please contact your local distributor |
| • Danmark | +45 33 26 68 20 | 80 88 07 89 |
| • Deutschland | 01805 / 766 977 | 0190 - 776633** |
| <small>**2,42 DM/Min., Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.</small> | | |
| • España | (91) 754 55 40 | |
| • France | 0803 843 843 | 08 36 68 55 15** |
| <small>** (2,21FF la minute)</small> | | |
| • Greece | (00 301) 6777701 | Please contact your local distributor |
| • Ireland | (01) 4054022 | 1 560 923 580** |
| <small>**Calls are charged at 75p per minute. Please ask the permission of whoever pays the bill before you call.</small> | | |
| • Italia | 147 828384 | Please contact your local distributor |
| • Nederland | 0495 574 817 | 00800 940 55555 |
| • New Zealand | (09) 415 2447 | 0900 58885* |
| <small>** Gamewizz calls are charged at \$1.99 per min inc GST 7 days a week 9am - 8pm. Calls from mobile or public phones are higher. If you are under 18 years of age parental consent is required.</small> | | |
| • Norge | 2336 6600 | 800 13 897 |
| • Österreich | 0450 199 000 500* | 0049 2408 940 555 |
| <small>* Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.</small> | | |
| • Portugal | (01) 318 7450 | Please contact your local distributor |
| • Schweiz/Suisse | 0900 55 20 55 | 0900 - 55 40 20** |
| <small>** SFr 2,00/Min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen</small> | | |
| • South Africa | | +27 11 516 8300 |
| • Suomi | 0600 411911* | Please contact your local distributor |
| <small>* 4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21*</small> | | |
| • Sverige | 08-587 610 00 | Please contact your local distributor |
| • UK | 08705 99 88 77 | 09067 53 22 53* |
| <small>*Calls are charged at 75p per minute. Please ask the permission of whoever pays the bill before you call.</small> | | |

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.



DWS06103638M

SLES-03124

® and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5030934028155